SPAWN

THE DARK AGES

SPAWN Presenta:

GRUPO EDITORIAL VID

MÉX. $32.00
U.S. $5.00
ARGENTINA $4.50
CHILE $2,900.00

mundovid.com

SPAWN.COM

TODD McFARLANE E IMAGE COMICS PRESENTAN

PECADOS DEL HELLSPAWN

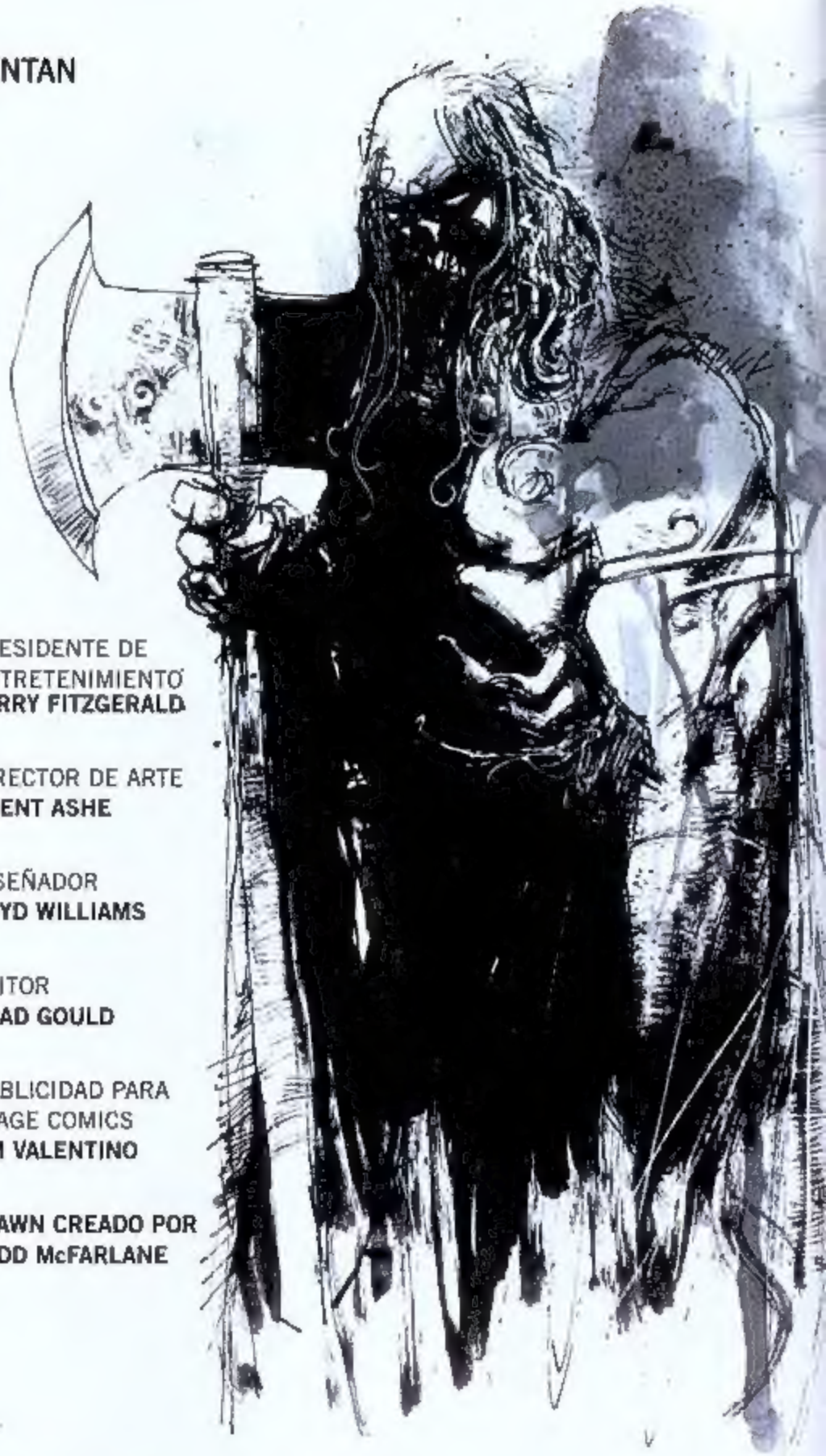
HISTORIA STEVE NILES

TRAZOS NAT JONES

TINTAS KEVIN CONRAD

PORTADA ASHLEY WOOD

COLOR TODD BROEKER



RESUMEN DE THE DARK AGES 20

Covenant yace aturdido en el leproso calabozo al que lo arrojaron. En la oscuridad, medio comido por ratas, hace contacto con otros dos prisioneros, pero sigue perdiendo y recuperando la conciencia. Covenant es visitado por Marcellus, el chico al que salvó y el mismo que lo entregó. Marcellus quiere que el Hellspawn vea su destino y el plan de Brakert: para evitar la hambruna, este último ha estado usando humanos como comida. Pero Covenant recuerda una vieja lección de Cog, y cambia de papel con sus captores.

PRESIDENTE DE ENTRETENIMIENTO
TERRY FITZGERALD

DIRECTOR DE ARTE
BRENT ASHE

DISEÑADOR
BOYD WILLIAMS

EDITOR
BRAD GOULD

PUBLICIDAD PARA IMAGE COMICS
JIM VALENTINO

SPAWN CREADO POR TODD McFARLANE

TODD McFARLANE PRODUCTIONS
SPAWN.COM

GRUPO EDITORIAL VID, S. A. de C. V.

PRESIDENTE Y DIRECTOR GENERAL
MANELICK DE LA PARRA VARGAS

GERENTE DE OPERACIONES
ENRIQUE ESPINOSA DE LOS MONTEROS

CONMUTADOR
5322-1300 FAX: 5322-1346

GERENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
LYDIA RODRÍGUEZ ROMERO

GERENTE DE COMERCIALIZACIÓN
FERNANDO CASTILLO MARÍN

VENTA DE REVISTA Y SUSCRIPCIONES
5322-1335 Fax: 5322-1334
getit@mundovid.com

SERVICIO AL LECTOR EN MÉXICO
5322-1353 Fax: 5322-1346

DIRECTOR EDITORIAL
CARLOS FRANCISCO JIMÉNEZ E.

COORDINADORA DE MERCADOTECNIA
NORMA MONROY FLORES
info@mundovid.com

E-MAIL ÁREA EDITORIAL
comics@mundovid.com

TIENDAS MUNDO VID
PINO SUÁREZ (01-55) 5522-4118 Y (01-55) 5622-5149 INSURGENTES (01-55) 5208-9833 TOREO (01) 5557-4857
COACALCO (01-55) 5865- 5989 GUADALAJARA (01-33) 3658-2549 MONTERREY (01-81) 8374-7360

Grupo Editorial Vid presenta: "Spawn: THE DARK AGES # 11". Edición espec

Edición especial publicada por GRUPO EDITORIAL VID, S.A. de C.V.- RFC: GEV-861208-FI9.- Presidente y director general: Manelick de la Parra Vargas.- Edit responsable: Lic. Teresa Ponce Torres.- Oficinas: Calle Pino # 1, Colonia Florida, C. P. 01030, México, D. F.- Tel: 53-22-13-00 Fax: 53-22-13-46.- Autorización de Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas: Certificado de Licitud de Título: Número 10318 de fecha 5 de Octubre de 1999.- Certificado de Lici de Contenido: Número 7244 de fecha 5 de Octubre de 1999.- Características Gráficas Registradas en la Dirección General del Derecho de Autor: Reserva Núme 04-2001-092412100900-102 de fecha 5 de Octubre de 1999.- De la Dirección General de Correos como Publicación Periódica. Registro DGC Núm.- (En Trámit Distribución en el Distrito Federal: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A. C., Guerrero # 50, C. P. 06350, México, D. F.- Tels: 55- 14-00 y 55-91-13-01.-Foránea: Compañía Distribuidora de Periódicos, Libros y Revistas, S. A. de C. V.- Serapio Rendón # 87, 3er piso, Col. San Rafael, Apartado Po 4932.- México, D. F.- Tel. 55-41-46-24.-Fax: 55-47-06-18 (a quien deberán remitirse los fondos).- Impresión Forros e Interiores: Imprentor, S. A. de C. V.- Eje 1 Pte. M xico-Coyoacán # 321 Col. Xoco, C. P. 03330, México, D. F.- Pre-prensa Digital: Servicios Cromagraphics S. C. Vistahermosa # 160 Colonia Portales, C. P. 03300, M xico, D. F. Tel./Fax: (5) 688 8193.- Certificado de Registro en la Cámara Nacional de la Industria Editorial: Núm. 226. Derechos Artísticos y Literarios Reservados c forme a la ley.-Copyright © 1995 Todd McFarlane Productions, Inc.TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. Todos los personajes relacionados que aparecen a así como sus características distintivas, nombres, los elementos, el relato, el logo y el símbolo, son MARCA REGISTRADA y © Copyright de Todd McFarlane P ductions, Inc., 1995.- Esta revista no puede ser copiada o reproducida, bajo ningún sistema, sin el permiso por escrito de Todd McFarlane.- La historia, los perso jes, el relato y todo lo presentado, son aspectos totalmente ficticios.

Printed and made in Mexico. Primera edición: (14- febrero- 2003) Impresa y editada en Méxi

Vinieron por el mar en barcos llamados Drakken.

Vinieron con una sola intención: tomar lo indefenso y robarlo, matarlo, golpearlo. Estrangularlo hasta que no quedase nada de valor.

Que no quedase nada, excepto despojos inútiles de humanidad devorada.

Son los vikingos. Hombres valientes que viajan por el mar en busca de nuevas tierras para conquistar... pero ésta no fue una conquista. Fue una violación.

La violación de Rhyll.

Todo acabó.
La comida fue devorada, las provisiones agotadas, las mujeres usadas y los hombres golpeados por diversión.

Los que sobrevivieron se retiraron al bosque, donde una leyenda ha crecido, donde el miedo cuelga de los árboles.

Pero, a decir verdad, comparando las opciones, los sobrevivientes de Rhyll prefieren ir contra un monstruo que descuartiza hombres y mujeres, que volver a enfrentarse a las hordas vikingas.

Pocos ciudadanos quedan mientras los vikingos se disponen a irse: los viejos, demasiado frágiles para huir; las mujeres traumadas, violadas, sin esperanza de vida más allá del bosque.

Y allí está el niño, Alek.

Rhyll estaba muerta.
Alek, su único sobreviviente.
El único niño de Rhyll.

¡Tú... chico!

Si quieres, eres bienvenido a viajar con nosotros. Algunos de los hombres se dirigen tierra adentro en busca de una banda de ladrones dirigida por un truhán llamado Herger. El resto regresa a la tierra madre.

O si gustas, podemos cortarte la garganta y dejarte aquí para que la bestia te descuartice y coma. ¿Preferirías eso, chico?

Iré con los hombres que cazan ladrones.

Tienes la sangre del cazador en ti, ¿verdad? Y supongo que no has escuchado de Herger.

El amo que echaron de la aldea... me contó de un grupo de hombres rubios de pelo largo que lo atacaron y lo dejaron casi muerto.

Dime, ¿dónde se llevó a cabo ese ataque?

Creo que a varios días de camino, es lo que me dijo. Cerca de las colinas junto al mar.

¡Eso! Ya has pagado tu viaje. Dime, ¿cómo te llamas, muchacho?

Alek. Mi nombre es Alek.

Me llaman Harald. En mi tierra me consideran un rey.

En mi tierra, soy un huérfano.

¿Nos odias por lo que hicimos, muchacho?

Soy muy chico para odiar.

Pero dada la oportunidad de matarnos uno a uno, ¿lo harías, muchacho?

Dada la oportunidad... lo haría.

La cortina de la muerte se ha cerrado en la aldea natal de Alek, pero aún tiene esperanza en su pequeño corazón.

Sabe que Covenant está ahí afuera y que algún día sus caminos se cruzarán de nuevo.

Y quizás entonces, el chico tendrá la oportunidad de venganza. Tal vez verá las cabezas arrancadas lentamente de los hombros de los asaltantes, y él mismo clavará una lanza oxidada en el pecho de su líder vikingo.

Por ahora, se quedará con los vikingos.

Por ahora, soñará con la venganza por el camino.

Mientras tanto...

...en Turnbold

Las cosas han cambiado.

Turnbold, la ciudad de paz convertida en la Ciudad de Ladrones, metió a un nuevo prisionero en su recinto.

Intentaron matarlo, mutilarlo... si lo consideraseu digno, lo hubieran cortado como comida.

Eso es lo que hacen con los prisioneros en Turnbold. Los convierten en comida.

Ahora, todos los planes de Turnbold son debatibles. Ya que el prisionero no era un hombre ordinario.

Este prisionero era Hellspawn.

P... por favor... Sanguijuela lo siente... sanguijuela... ¡Te sirve ahora! ¡Sanguijuela te sirve!

¡Cállate, gusano insignificante! ¡No ves que nos quiere acabar!

No tengo intención de dañarlos.

Lo van a hacer por mí... uno al otro. Perdonaré al sobreviviente.

...gracias...

Ahora... empiecen a comer.

¿Alguna vez el castigo encaja con el crimen?

Esta es la primera pregunta que se arrastra por la mente del Hellspawn mientras ve lo imposible suceder ante sus ojos.

Dos hombres intentando comerse vivos para sobrevivir.

Esto es malo, Covenant piensa, es pura maldad. ¿Por qué me escogieron?

Nada que nunca hizo, sin importar cuántos infieles mató, equivaldría a esto, ¿verdad?

Una cobardía egoísta puede ocasionar que un hombre haga muchas cosas. Cosas que incluso un engendro del infierno no toleraría ver.

...alto... paren... ¡Sufi-ciente!

¡E... está... muerto... yo... gano... yo... gano... lo... p... prometiste! ¡Lo prometiste!

Sí lo hice, pero mi honor hace mucho se me arrebató.

¡Pero lo comí! ¡Lo maté! ¡Gané!

Una transgresión más, poco importa ahora.

¡Covenant!

¿William? ¿Brodi?

No tan guapos como nos imaginabas, ¿eh?

Déjanos matarlo, Covenant. Nadie puede llevarse tu honor a menos que lo permitas. Mantén tu palabra. Deja a Marcellus para nosotros.

Nos aseguraremos de que se quede con nosotros.

Pero pienso quemar esta madriguera del mal... toda, la prisión... la ciudad... hasta las cenizas.

Sí, deberían quemarla.

Nos quedaremos aquí con la princesa y nos aseguraremos de que se queme con nosotros.

Pero puedo llevarlos conmigo.

Míranos. Apenas tengo la carne para cubrir mis huesos, e incluso ésa se pudre mientras hablamos. Mi tiempo es corto... al igual que el del pobre Brodi. Quema este lugar. Nos harás a todos un gran favor.

Muy bien. Si es lo que desean.

Fue bueno conocerte .. Hellspawn.
¿Lo sabían? ¿Cómo?
Hablaste mucho en tus sueños, hijo mío. Tu trato fue malo. Sal y recupera la vida que perdiste. Hazlo por mí y Brodi.
Lo haré.

La ciudad de los ladrones arde con libertad. Años de podredumbre han convertido la madera en leña.

Se salvan del fuego, pero sólo para una muerte más rápida y menos dolorosa.

El Hellspawn emerge del humo y los gritos. Ya siente la fuente de oscuridad temporal aminorarse y a pesar de que disfrutó la sensación de poder en sus venas, está feliz de librarse de la fuerza infernal.

Ha aprendido valiosas lecciones en esta oscura y sangrienta noche. Cosas que debe sopesar mientras se aventura en la vida sin necroplasma.

Hay mayor poder en enfrentar y aceptar la muerte, que en reinar sobre todas las tierras del mundo.

Hay mayor poder en el desinterés que en la avaricia, y es mejor ser humano que cualquier tipo de monstruo.

Pero sobre todo, Covenant ha aprendido una invaluable lección que siempre supo, pero nunca siguió.

Piensa antes de golpear. La mente es siempre el poder superior sobre la fuerza bruta...

...que de vez en cuando es útil.

Otro lote de podridas almas para los fosos. No importa que él los haya despachado. Hubieran llegado ahí hoy o mañana. No tomará el crédito.
Pero por los buenos hombres que murieron en el fuego, el Hellspawn sufre. Hombres buenos. Valientes hasta el fondo de su corazón.
Desea que descansen en paz. No más celdas oscuras y crueles para ellos. Covenant se imagina a William y a Brod curados y sanos, en un vasto campo viendo un océano infinito.
Eso es lo que merecen.
Reza para que lo encuentren... más allá.

SE BUSCA
POR
ASESINATOS
DOS PIEZAS DE ORO
PARA EL VICTIMARIO DE
LA BESTIA DEL
BOSQUE

SE BUSCA

...je...

¡Je, je, je, je!

¡Ja! ¡Ja! ¡Ja! ¡Ja! ¡Ja! ¡Ja!

Uff

Spawn encuentra, sin planearlo, que ha regresado con Peter, al hogar del granjero.

Dentro, el granjero y su esposa se abrazan como nunca antes ningunos amantes lo hicieron.

El Hellspawn casi había olvidado la razón por la que había ido a Turnbold.

De repente todo tiene sentido y Covenant recuerda un tiempo antes de ser un no-muerto, cuando cosas como el amor guiaban su alma y controlaban su mente y mantenían caldivo a su cuerpo.

Que estúpidas decisiones son tomadas por el amor, piensa, pero que gloriosa tontería puede ser, ido por un momento.

Mientras el Hellspawn camina hacia la noche y de regreso al gran bosque negro, se da cuenta de que ha cometido un grave error de juicio.

No fue su amor por Shiann lo que lo llevó hacia la carnicería y el infierno. La abandonó cuando estaba embarazada. Ese fue su primer pecado.

Se había ido a combatir a un enemigo que en verdad no lo era Ellos no atacaron Ellos no amenazaron su tierra, ni su hogar, ni su familia

Ellos simplemente creían en un Dios en el que Jath Cyvejant no creía.

No fue la sangre en sus manos la que lo mandó al infierno, fue su ciega, insensata crueldad, su egoísta arrogancia.

Había abandonado a la mujer que amaba y al bebé en su vientre.

Había atacado a un enemigo sin una verdadera causa.

¿Cómo pude haber sido tan ciego? Mis pecados son simples de ver. No me engañaron. Construí esta maldición. Creé este infierno.

No son descubrimientos de los que estar orgullosos, pero para un Hellspawn son un ladrillo más en la pared entre el verdadero enemigo... los dioses de oscuridad y luz.

Si se va a escapar de la guerra, curar su corazón es el primer paso para la creación del arma más grande contra los recogedores de almas.

Cansado. Tan cansado. No he dormido en

...años.

Un Hellspawn iluminado es un Hellspawn mortal, y en esta noche una gran liberación y una gran verdad han caído sobre el susodicho soldado de Malebolgia.

Esta noche, bajo el gran rostro de la luna llena, el Hellspawn comienza a entender su lugar en el mundo.

Hubo realización. Hubo libertad y hubo aceptación.

Y por un momento...

...un instante...

...un Hellspawn duerme en paz.

Al norte.

En otro lugar, la noche no es tan tranquila.

Para el druida que guarda el necroplasma del Hellspawn, las pesadillas serían recibidas con alivio.

Escucha voces en la noche llamándolo.

¿Eres tú el que hace esto? El mal atrae al mal.

Hay voces extrañas, inhumanas, sobrenaturales.

¡Aah!

Fui un tonto al pensar que podría librar una guerra contra los nuevos dioses. Su influencia ha barrido la tierra como una plaga.

¿Oceni? ¿Estás ahí afuera? ¿Makus?

La noche genera miedo, y el miedo hace nacer la duda.

Fui un tonto al no aceptar el destino de mi preciosa secta. Tan tonto.

En la mañana, el druida renegará de sus palabras y retractará su duda.

Makus... ¿Adónde fuiste ahora?

Pero no es de mañana.

Es de noche.

Malcus... no.

Y de noche el terror gobierna la tierra.